

**PERANCANGAN MEDIA KOMUNITAS GENTO  
(GEROMBOLAN TUKANG TATO)**

**Tugas Akhir Karya Desain**



**Diajukan Oleh :  
FABRI OKA ADITYA**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2015**

**PERANCANGAN MEDIA KOMUNITAS GENTO  
(GEROMBOLAN TUKANG TATO)**

**Tugas Akhir Karya Desain**



**Diajukan Oleh :  
FABRI OKA ADITYA**

Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

sebagai salah satu syarat utama memperoleh gelar sajana S-1 dalam

bidang Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir Karya Seni Berjudul :

**Perancangan Media Komunitas Gento (Gerombolan Tukang Tato),**  
diajukan oleh Fabri Oka Aditya, NIM 0911866024 Jurusan Desain, Program  
Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal  
....., dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn  
19671116 199303 1001

Pembimbing II / Anggota

FX. Widyatmoko, M.Sn  
19750710 200501 1 001

Cognate / Anggota

Indiria Maharsi S.Sn, M.Sn  
19720909 200812 1 001

Kaprodi DKV / Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn  
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua / Anggota

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M. Sn  
19650522 199203 1 003

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP. 19590802 198803 2 002

## **PERSEMBAHAN**



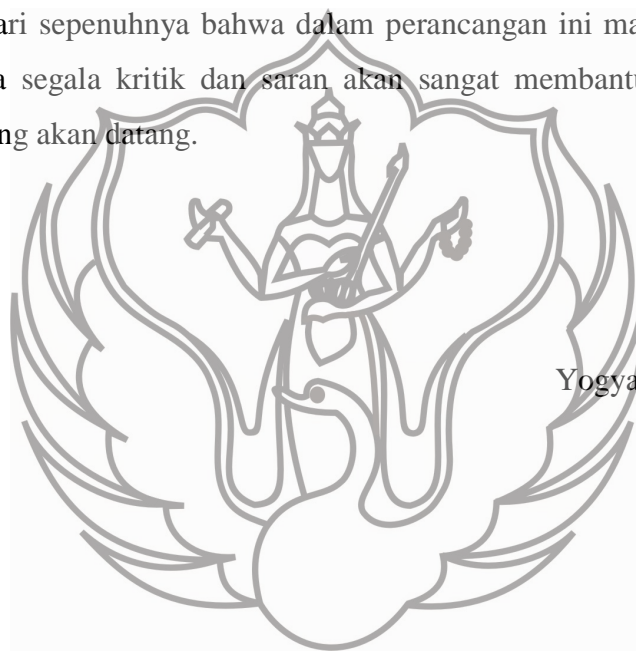
Karya ini dipersembahkan untuk:

**Keluarga Tercinta**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadapan Tuhan YME, atas berkat rahmat dan karunia-Nya laporan karya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Karya tugas akhir yang berjudul PERANCANGAN MEDIA KOMUNITAS GENTO (GEROMBOLAN TUKANG TATO) merupakan karya dari seluruh evaluasi selama kuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Akhir kata, semoga perancang tugas akhir ini sedikit banyak dapat memberikan manfaat bagi yang membutuhkan. Disisi lain perancang juga menyadari sepenuhnya bahwa dalam perancangan ini masih banyak kekurangan, sehingga segala kritik dan saran akan sangat membantu untuk kemajuan pada masa yang akan datang.



Yogyakarta, 1 November 2015

Fabri Oka Aditya

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas akhir perancangan ini juga terwujud berkat dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan saya berkah dan cobaan, dimana hal tersebut membuat saya lebih mengerti eksistensi saya sebagai manusia.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta sekaligus sebagai dosen wali yang selalu menyemangati untuk bisa menyelesaikan proses perkuliahan ini.
6. Bapak Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I terima kasih telah dengan sabar memberi pengarahan dan bimbingan sampai akhirnya terselesaikan tugas akhir ini.
7. Bapak FX. Widyatmoko, M.Sn. selaku dosen Pembimbing II terima kasih untuk ide, referensi, pinjaman buku sehingga banyak mendukung terselesaikannya tugas akhir ini.
8. Bapak Indiria Maharsi S.Sn, M.Sn selaku *Cognate* yang membantu dan memberi masukan dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
9. Bapak Drs. H.M. Umar Hadi, M.S selaku Dosen Wali
10. Staff dosen Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta yang sudah banyak direpotkan.
11. Keluarga tercinta yang selalu memberikan terkanan positif dan bantuan baik secara material maupun semangat dan segala pengorbanannya.
12. Gerombolan Tukang Tato (GENTO) yang sudah bersedia memberikan ijin untuk saya gunakan sebagai tema dalam perancangan Tugas Akhir saya.

13. Wiwid Ithikiwiir selaku Ketua GENTO.
14. Bima Yusabhara yang telah banyak membantu dalam desain layout media komunitas ini.
15. Adit yang berperan banyak dan meluangkan waktu malamnya untuk membantu proses coding.
16. Rimba Restalda yang saya cintai, yang sangat banyak memberi semangat, dukungan dan rela menemani kesana kemari, untuk mengerjakan Tugas Akhir ini.
17. Bagus Bogel yang sudah bersedia memberikan keringatnya untuk membantu proses sablon.
18. Teman-teman dekat saya, Angga, Destonk, Michael Yoedha, Shita yang banyak memberikan dukungan dan memberikan banyak bantuannya.
19. Teman-teman Sesama seniman tato yang telah banyak bersedia sharing dan memberi masukan-masukan
20. Teman-teman se angkatan yang telah menjalani kuliah bersama sejak tahun 2009.
21. Keluarga besar Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang membuat kuliah saya lebih mengasyikan. Terima kasih kebersamaanya.
22. Subkhan Yusri yang telah rela mengotori tangannya demi membantu pengerjaan Etsa.
23. Huhum Hambily yang telah membantu artikel saya dan meminjamkan buku-buku.
24. Mas Helly yang telah rela meminjamkan property nya.
25. Serta semua orang yang saya sayangi dan menyayangi saya, semoga Tuhan YME senantiasa memberikan kalian kesehatan dan kekuatan dalam menghadapi berbagai cobaan hidup. Amin.

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul : **PERANCANGAN MEDIA KOMUNITAS GENTO (GEROMBOLAN TUKANG TATO)** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi sarjana seni pada program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah di publikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di Lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasinya mencantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 1 November 2015

Fabri Oka Aditya



## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN MEDIA KOMUNITAS GENTO (GEROMBOLAN TUKANG TATO)**

Fabri Oka Aditya

0911 866 024

Tato sudah bukanlah menjadi hal yang tabu pada jaman ini. Tato sudah dipandang sebagai karya seni, budaya dan sudah menjadi lifestyle. Perkembangan tato sangat pesat. Banyak Seniman tato bermunculan, karya-karya yang semakin berkembang. Alat-alat yang semakin canggih, ditambah pemahaman masyarakat yang mulai terbuka dengan tato. Di Yogyakarta sendiri ada satu komunitas bernama Gento. Gento adalah singkatan dari Gerombolan Tukang Tato. Gento memiliki anggota yang lebih dari 20 orang, dan akan semakin bertambah.

Berkembangnya tato tentu harus dibarengi dengan pemahaman masyarakat tentang apa itu tato? Bagaimanakah prosedur yang baik ketika membuat tato? Dan bagaimanakah menentukan seniman yang tepat jika ingin membuat tato? Untuk menjawab pertanyaan masyarakat ini, maka dibuatlah satu Media Komunitas Gento berupa Website.

Desain komunikasi visual dalam perancangan ini berperan sebagai media informasi yang efektif dan efisien. Memberikan informasi tentang Gento, seniman-seniman dan tato. Selain itu juga diharapkan mendekatkan Gento ke dalam masyarakat, untuk menambah pemahaman masyarakat tentang tato. Selain itu, media ini diharapkan dapat menjadi satu wadah bagi Gento untuk semakin meningkatkan taraf hidup para seniman-senimannya.

**Kata kunci:** Perancangan Media Komunitas, Gento, Website Gento.

## **ABSTRACT**

### **GENTO'S COMMUNITY MEDIA DESIGNS (GEROMBOLAN TUKANG TATO)**

*Fabri Oka Aditya*

*0911 866 024*

*In this era, tattoo hasn't become a tattoo. Tattoo has viewed as an art, a culture, or even lifestyle. The evolution of tattoo is so fast. Many of tattoo artists have born and the artworks have develope. The tools become so modern and sophisticated, and also it helped by the understanding of society thats starts to an open-minded for the tattoo itself. In Yogyakarta there's no comunity named Gento. Gento stands for Gerombolan Tukang Tato, Gento has about 20 members that grows.*

*The evolution of tattoo itself, has to coupled with understanding of the society about what tattoo is. How the good procedures of making a tattoo are. And How to choose the good tattoo artist to work with. To answer three questions, therefore made a communication media of Gento as a website.*

*Visual communication Designs in this design work acts as the information media that efective and eficient. Gives the information of Gento, tattoo artist, and the tattoo itself. Furthermore also be expected that this design work can juxtapose Gento into the society for adding the knowledge of the society about tattoo. More over, this media is expected to be container for Gento to increase the standart of living for the tattoo artists.*

*Keywords : Community Media Design, Gento, Gento's Website*

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Judul .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Ucapan Terima Kasih .....	vi
Halaman Keaslian Karya .....	viii
Abstrak .....	ix
Abstract .....	x
Daftar Isi .....	xi
Daftar Gambar .....	xvi

### **BAB I PENDAHULUAN**

<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>C. Batasan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>D. Tujuan Perancangan.....</b>	<b>6</b>
<b>E. Manfaat Perancangan.....</b>	<b>6</b>
<b>F. Metode Perancangan.....</b>	<b>7</b>
1). Metode Pengumpulan Data.....	7
2). Metode Analisis Data.....	7
3). Metode Konsep Perancangan.....	8
<b>G. Sistematika Perancangan.....</b>	<b>8</b>
<b>H. Skematika Perancangan.....</b>	<b>9</b>

## **BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS MEDIA**

### **A. Data Komunitas**

1). Latarbelakang Komunitas Gento.....	10
2). Visi dan Misi Komunitas Gento.....	12
3). Profil Studio Tato.....	13
a). Toxic Tattoo Park.....	13
b). Pondok Kelir Tatto Studio.....	14
c). Ithikiwiir Tat2 Bois.....	15
d). Rejeki Tattoo Parlor.....	17
e). Mangsi Tattoo.....	18
f). Radical Tattoo.....	20
g). Pigment Tattoo.....	21
h). Murbaut Electric Tattooing.....	22
i). Kerja Keras Kulture.....	23
j). Siksa Kulit Tattoo.....	24
k). Heru Tattoo.....	27
l). Petrichor Tattoo.....	27
m). Jolly Roger Tattoo.....	28
n). Hitam Javaink.....	29
o). Hitam Javaink.....	30
p). Pesawart Kertas Tattoo.....	32
q). Praboejazz Tattoo.....	33
r). Mbendol Tattoo.....	34
s). Tengkorak Kecil Tattoo.....	35
t). Lamasta Familia.....	36
u). Bots Tattoo.....	37
v). Badskintattoos.....	38
w). Golden Ink.....	40
x). Dendra Tattoo.....	40
4). Event.....	42

### **B. Jenis Layanan.....46**

<b>C. Gento dan Komunitas Tato yang Lain.....</b>	<b>48</b>
<b>D. Konsumen.....</b>	<b>49</b>
1). Karakteristik Demografis.....	49
2). Karakteristik psikografis.....	49
3). Karakteristik geografis.....	50
<b>D. Khalayak sasaran .....</b>	<b>50</b>
<b>E. Analisis.....</b>	<b>50</b>
<b>F. Media Komunitas .....</b>	<b>51</b>
1). Komunitas.....	52
2). Terbentuknya Komunitas.....	52
3). Hubungan Komunitas dengan anggotanya.....	52
4). Hubungan Komunitas dengan dunia luar.....	52
5). Contoh Media Komunitas.....	52
6). Hak dan kewajiban Komunitas terhadap anggotanya.....	53
7). Kewajiban anggota Komunitas Terhadap Komunitasnya.....	53
8). Menempatkan kepentingan pribadi dalam kepentingan bersama.....	53
9). Kegiatan Komunikasi Ritual.....	54
10). Komunitas dapat dikenali dengan media.....	56
<b>G. Website.....</b>	<b>57</b>
1). Pengertian Website.....	57
2). Jenis-jenis <i>website</i> berdasarkan fungsinya.....	58
<b>H. Element dan Objek dalam Website.....</b>	<b>65</b>
1). Tata letak.....	65
2). Layout.....	65
3). Tipografi Tipologi.....	66
4). Fotografi.....	66
<b>I. Elemen dalam Layout Website.....</b>	<b>66</b>
1). Tipografi.....	66
2). Grafis.....	67

<b>J. Jenis Visual / Gambar Dengan Tingkat Ikonisitas Rendah.....</b>	<b>69</b>
1). Simbol abstrak.....	69
2). Representasi abstrak.....	70
3). Representasi Sederhana.....	70
<b>K. Jenis visual/gambar dengan tingkat Ikonisitas tinggi.....</b>	<b>71</b>
1). Ilustratif representasi.....	71
2). Realistik Representasi.....	71
3). Representasi Foto Realistik.....	71
<b>L. Contoh Website.....</b>	<b>79</b>

<b>BAB III. KONSEP DESAIN.....</b>	<b>74</b>
<b>A. Konsep Media.....</b>	<b>74</b>
<b>B. Tujuan Komunikasi.....</b>	<b>75</b>
<b>C. Strategi Komunikasi.....</b>	<b>76</b>
<b>D. Tujuan Kreatif.....</b>	<b>77</b>
<b>E. Strategi Kreatif.....</b>	<b>77</b>
1). Target Audience.....	78
2). Isi Pesan.....	79
3). Jenis, Isi, Dan Tema.....	80
4). Format, Bentuk, Dan Ukuran.....	80
<b>F. Media Pendukung.....</b>	<b>85</b>
<b>G. Konsep Kreatif.....</b>	<b>88</b>
1). Judul Media Komunitas Gento.....	88
2). Konsep Konten.....	88
3). Navigasi.....	89
4). Garis.....	90
5). Bentuk.....	90
6). Warna.....	91
7). Tipografi.....	92
8). Icon .....	93
9). Alur kerja.....	93

10). Finishing.....	94
<b>H. Biaya Kreatif.....</b>	<b>96</b>
 <b>BAB IV. PROSES DESAIN.....</b>	<b>99</b>
<b>A. Data Visual.....</b>	<b>99</b>
1). Data Visual Layout.....	99
2). Data Visual Isi Web.....	100
 <b>B. Studi Visual.....</b>	<b>105</b>
1). Studi Visual Layout.....	106
2). Studi visual penataan layout.....	107
3). Studi Visual ornamen layout.....	109
4). Studi Visual tatanan layout.....	109
5). Studi visual tipografi.....	111
6). Studi visual simbol, garis dan titik.....	114
<b>B. Desain Website.....</b>	<b>117</b>
1). Merancang Layout.....	117
2). Merancang sketsa.....	121
<b>C. Media Pendukung.....</b>	<b>137</b>
 <b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>140</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>140</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>141</b>
 <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>143</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>146</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Desain Logo Gento.....	12
Gambar 2.2. Munir sedang melakukan proses mentato.....	13
Gambar 2.3. Tato bergambar wayang dan tato bergambar Buddha.....	14
Gambar 2.4. Foto profil Dhomas.....	14
Gambar 2.5. Tato bergambar wajah dan tato bergambar batik.....	15
Gambar 2.6. Foto profil Wiwid.....	16
Gambar 2.7. Tato bergaya realis dan Tato bergayaNewskool.....	17
Gambar 2.8. Foto profil Koplo.....	17
Gambar 2.9. Tato bergaya Oriental dan tato bergaya Newskool.....	18
Gambar 2.10. Foto profil Yoga.....	19
Gambar 2.11. Tato bergaya Black and grey dan tato bergaya Newskool.....	19
Gambar 2.12. Foto profil Aji yang sedang melakukan proses mentato.....	20
Gambar 2.13. Tato bergambar burung realis dan tato bergambar piston Newskool.....	21
Gambar 2.14. Foto profil Gembol yang sedang melakukan proses mentato.....	21
Gambar 2.15. Tato begaya Newskol dan tato bergaya Newskool.....	22
Gambar 2.16. Foto Profil Mamat.....	22
Gambar 2.17. Tato knuckle bergaya Oldskool dan tato jam pasir bergaya Neotraditional .....	23
Gambar 2.18. Foto profil Helly yang sedang melakukan proses mentato.....	24
Gambar 2.19. Tato kustom lettering dan ato kustom lettering.....	24
Gambar 2.20 foto profil Heri.....	25
Gambar 2.21. Tato biomechanic horror dan tato bunga realis.....	25
Gambar 2.22. Foto profil Heru yang sedang melakukan proses mentato.....	26
Gambar 2.23. Tato Buddha bergaya realis dan tato bergaya etnik Jawa.....	26
Gambar 2.24. Foto profil Anneke.....	27
Gambar 2.25. Tato pergaya trash polka dan tato bergaya etnik dengan fine lines.....	28
Gambar 2.26. Foto profil Erick yang sedang melakukan proses mentato.....	28
Gambar 2.27. Tato bergaya realis dan tato wajah Yesus bergaya realis.....	29
Gambar 2.26. Foto profil Yudha yang sedang melakukan proses mentato.....	29
Gambar 2.27. Tato bergaya newskool dan tato kupu bergaya newskool .....	30
Gambar 2.28. Foto profil Herjun yang sedang melakukan proses mentato.....	31
Gambar 2.29. Tato bergaya Trash Polka.....	31
Gambar 2.30. Foto profil Dimas yang sedang melakukan proses mentato.....	32
Gambar 2.31. Tato bergambar mesin tato dan tato bergambar mata realis .....	32
Gambar 2.32. Foto profil Dedy.....	33
Gambar 2.33. Tato bulu merak bergaya newskool dan tato telepon antik .....	34



Gambar 2.34. Foto profil Mbendoel sedang melakukan proses mentato.....	34
Gambar 2.35. Tato bergaya etnik dan tato bergaya etnik polynesia .....	35
Gambar 2.36. Foto profil Danu .....	35
Gambar 2.37. Tato owl bergaya newskool dan tato badak bergaya newskool .....	36
Gambar 2.38. Foto profil Damar.....	36
Gambar 2.39. Tato salib black and grey dan tato malaikat black and grey.....	37
Gambar 2.40. Foto profil botak .....	37
Gambar 2.41 Tato bergaya darkside dan tato badut bergaya darkside .....	38
Gambar 2.42. Foto profil fabri yang sedang melakukan proses mentato.....	39
Gambar 2.43. Tato realis Yesus dan tato bulu merak bergaya Darkside.....	39
Gambar 2.44. Foto profil Galviano yang sedang melakukan proses mentato .....	40
Gambar 2.45. Tato kustom lettering dan tato bergaya Oldskool.....	40
Gambar 2.46. Foto profil Dendra yang sedang melakukan proses mentato.....	41
Gambar 2.47. Tato gaya trash polka dan tato lettering.....	41
Gambar 2.48. Tattoo war kustomfest 2014.....	42
Gambar 2.49. Foto bersama gento di kustomfest 2014.....	43
Gambar 2.50. Acara owly discovery cafe .....	43
Gambar 2.51. Foto bersama owly discovery cafe.....	43
Gambar 2.52. Yoga sedang mentato damar, the parade 2014.....	44
Gambar 2.53. Gento menggambar manekin.....	44
Gambar 2.54. Acara kustomfest 2013.....	44
Gambar 2.55. Acara kustomfest 2013.....	45
Gambar 2.56. Piala Freaky Friday 2013.....	45
Gambar 2.57. Acara tattoo war freaky Friday 2013.....	45
Gambar 2. 58. Foto bersama gento acara Tattoo Merdeka.....	46
Gambar 2.59. Upacara bendera Tattoo Merdeka.....	46
Gambar 2.60. Symbol abstrak jenis kelamin perempuan .....	69
Gambar 2.61. Symbol gender semi abstrak .....	70
Gambar 2.62. Symbol gender representasi sederhana .....	70
Gambar 2.63. Symbol gender ilustratif .....	71
Gambar 2.64. Symbol gender realistik representasi.....	71
Gambar 2.65. Symbol gender representasi foto realistik.....	72
Gambar 2.66. Gambar Contoh layout website.....	72
Gambar 2.67. Gambar Contoh layout website.....	73
Gambar 3.1. Contoh stencil.....	82
Gambar 3.2. Contoh Victorian Ornament.....	83
Gambar 3.3. Contoh font lettering dengan ornament Victorian .....	84

Gambar 3. 4. Navigasi.....	89
Gambar 3.4. Contoh website yang menggunakan garis .....	90
Gambar 3.5. Contoh website yang menggunakan bentuk kotak .....	91
Gambar 3.6. Contoh Font Bebas .....	92
Gambar 3.7. Contoh Font Futura Md BT.....	93
Gambar 3.8. Contoh Ubuntu.....	93
Gambar 4.1. Contoh ornament victorian .....	99
Gambar 4.2. contoh ornamen victorian .....	100
Gambar 4.3. Contoh tato custom lettering.....	100
Gambar 4.4. Contoh tato custom lettering.....	101
Gambar 4.5. Contoh gambar anak panah.....	101
Gambar 4.6. Contoh ornamen victorian floral.....	101
Gambar 4.7. Foto profil theo Fabri dan Danu.....	102
Gambar 4.8. Foto profil Aji dan Gembol.....	102
Gambar 4.9. Foto profil Koplo dan Wiwid.....	102
Gambar 4.10. Foto profil Mamat dan Yoga.....	103
Gambar 4.11. Foto profil Dhomas dan Helly Mursito.....	103
Gambar 4.12. Foto profil Dimas dan Yudha.....	103
Gambar 4.13. Foto profil Herjun dan Dedy.....	104
Gambar 4.14. Foto profil Damar dan Vano.....	104
Gambar 4.15. Foto profil Anneke dan Heru.....	104
Gambar 4.16. Foto profil Erick dan Mbendol.....	105
Gambar 4.17. Foto profil Munir dan Dendra.....	105
Gambar 4.18. Foto profil Heri dan Botak.....	105
Gambar 4.19. Contoh layout website.....	107
Gambar 4.20. Contoh layout website.....	107
Gambar 4.21. Sketsa penataan website.....	108
Gambar 4.22. Sketsa background layout.....	109
Gambar 4.23. Sketsa penataan layout.....	110
Gambar 4.24. Sketsa pembuatan Tipografi Gento.....	111
Gambar 4.25. Sketsa pembuatan ornamen tipografi.....	112
Gambar 4.26. sketsa akhir Tipografi Gento.....	113
Gambar 4.27. Sketsa pembuatan bentuk tanda panah.....	114
Gambar 4.28. Sketsa pembuatan titik.....	115
Gambar 4.29. Sketsa pembuatan garis.....	116
Gambar 4.30. Sketsa dan desain akhir halaman home.....	117
Gambar 4.31. Sketsa dan desain akhir halaman acara .....	118

Gambar 4.32. Sketsa dan desain akhir halaman video.....	118
Gambar 4.33. Sketsa dan desain akhir halaman studio profil.....	119
Gambar 4.34. Sketsa dan desain akhir halaman produk.....	119
Gambar 4.35. Sketsa dan desain akhir halaman produk mesin.....	120
Gambar 4.36. Sketsa dan desain akhir halaman produk mesin.....	120
Gambar 4.37. Sketsa dan desain akhir halaman info.....	121
Gambar 4.38. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Theo fabri.....	121
Gambar 4.39. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Botak.....	122
Gambar 4.40. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Dendra.....	122
Gambar 4.41. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Vano.....	123
Gambar 4.42. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Heru.....	123
Gambar 4.43. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Herjun.....	123
Gambar 4.44. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Wiwid.....	124
Gambar 4.45. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Erick.....	124
Gambar 4.46. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Helly.....	125
Gambar 4.47. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Damar.....	125
Gambar 4.48. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Yoga.....	126
Gambar 4.49. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Mbendol.....	126
Gambar 4.50. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Mamat.....	127
Gambar 4.51. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Dimas.....	127
Gambar 4.52. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Anne.....	127
Gambar 4.53. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Gembol.....	128
Gambar 4.54. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Kampret.....	128
Gambar 4.55. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Dedy.....	129
Gambar 4.56. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Aji.....	129
Gambar 4.57. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Koplo.....	130
Gambar 4.58. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Heri.....	130
Gambar 4.59. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Danu.....	131
Gambar 4.60. Fotoprofil dan sketsa ilustrasi Munir.....	131
Gambar 4.61. Hasil Akhir layout page sambutan.....	132
Gambar 4.62. Hasil akhir layout page home.....	132
Gambar 4.63. Hasil akhir layout page acara.....	133
Gambar 4.64. Hasil akhir layout page acara.....	133
Gambar 4.65. Hasil akhir layout page video.....	134
Gambar 4.66. Hasil akhir layout page home.....	134
Gambar 4.67. Hasil akhir layout page produk.....	135
Gambar 4.68. Hasil akhir layout page produk.....	135

Gambar 4.69. Hasil akhir layout page produk mesin.....	136
Gambar 4.70. Hasil akhir layout page info.....	136
Gambar 4.71. Desain kaos Gento.....	137
Gambar 4.72. Desain Bandana.....	137
Gambar 4.73. Desain Pin Gento.....	138
Gambar 4.74. Desain patch Gento.....	138
Gambar 4.75. Desain asbak Gento.....	139
Gambar 4.76. Desain sticker Gento.....	139



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di *Era Modern* ini, terjadi perkembangan yang signifikan di dalam suatu gaya hidup/*lifestyle* masyarakat kita. Manusia diciptakan sebagai memiliki sifat upaya perubahan. Perubahan tubuh merupakan salah satunya adalah dengan seni tato. Seni mewarnai tubuh dengan merajah dan memasukkan tinta ke jaringan kulit.

Tato mengalami perubahan dan pergeseran fungsi, berbagai spekulasi dan pendapat bermunculan dengan mengklaim bahwa tato adalah bagian dari wilayah moralitas tubuh, estetika tubuh, identitas tubuh, hingga solidaritas tubuh. Di *era* jaman ini, ada suatu ketika tato dianggap bukan sebagian dari tren, namun sesuatu yang sedikit menyimpang, maka pada akhirnya tato dipandang sebagai hal negatif yang dimana tato adalah bagian dari budaya kriminal.

Tato telah mengalami fenomena, Tato dari awal mulanya yang digunakan sebagai simbol Budaya suku-suku tua di Indonesia, kini mulai bergeser pada tren. Masyarakat era modern ini membutuhkan sesuatu yang berbeda dari manusia lainnya, khususnya untuk urusan *lifestyle* atau gaya hidup. Awal mula fungsi tato adalah budaya, budaya itu sendiri adalah jalinan makna dimana manusia menginterpretasikan pengalaman dan selanjutnya menuntut tingkah lakunya. Ketika manusia menambahi, mengurangi dan mengubah bagian tubuhnya maka akan memunculkan makna semiotik yang dapat dibaca dengan beragam makna. Berbagai simbol, kebudayaan dapat mempengaruhi cara-cara berfikir individu ataupun komunal dalam perilakunya (Kadir Olong, 2006:4).

Ketika tato menjadi tindakan yang tak mengenal batas-batas geografis, ideologi, etnik, gender, ras dan kebudayaan maka hal tersebut akan dipandang sebagai cermin kebebasan, *egalitarianisme*, sehingga pada akhirnya tato menjadi kebudayaan yang didominasi oleh sebagian besar kalangan muda.,

dengan kata lain telah menjadi sebuah *International Youth Culture* (Kadir Olong, 2006:4).

Kebanyakan orang belum memahami betul tentang tato, maka wajar jika orang yang ingin bertato begitu saja datang ke studio untuk membuat tato. Sangatlah penting memilih studio tato yang tepat, mengingat seni tato tidak jauh dari seni lukis yang masing-masing seniman (*artist*) nya mempunyai karakter, spesialisasi atau aliran mereka masing-masing. Sangatlah penting mengetahui spesialisasi masing-masing tato artist untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Bagi tato artist sendiri, mengerjakan tato yang masih di dalam spesialisasinya merupakan kepuasan tersendiri juga dan pastinya hasil yang didapatkan akan lebih maksimal ketimbang gambar yang bukan spesialisasinya.

Di Yogyakarta terdapat komunitas atau wadah bagi seniman tato (Tattoo Artist), bernama “Gento” (Gerombolan Tukang Tato). Gento sendiri berdiri dipertengahan tahun 2012 yang sebelumnya bernama PATPY (Perserikatan Tato Artist Yogyakarta) pada tahun 2003 yang beranggotakan sekitar 10 studio.

Kali ini “Gento” merangkul anggota-anggotanya yaitu studio-studio tattoo di kawasan Yogyakarta. Cukup banyak seniman tato profesional di Yogyakarta, karena mungkin Yogyakarta adalah kota seni dan merupakan salah satu tujuan wisata dalam maupun luar negeri. Salah satu jasa seni yang ditawarkan salah satunya adalah permanentato. Generasi muda dan turis merupakan segmen pasar yang tepat dan menjanjikan di dunia seni tato Yogyakarta.

Mengatasi persoalan tersebut, maka dengan adanya Gento, akan dibuat media komunitas yang berisi tentang pengenalan profil masing masing Studio beserta seniman tatonya. Mencakup semua profil seniman tato dalam satu media yang nantinya dapat dinikmati, dibaca, dan dipahami oleh masyarakat (khususnya konsumen tato yang masih awam). Sehingga masyarakat paham betul tentang pentingnya memilih studio yang tepat untuk karakter gambar selera mereka. Hal ini juga sangat dibutuhkan.



Media komunitas adalah media yang menjangkau banyak orang, mempunyai kewajiban yaitu menghantarkan berita dan wacana tentang peri kehidupan. Fenomena kehidupan adalah warna-warna yang sama bagi manusia, sedih, susah, duka, gembira puas, kecewa, sakit, sengsara, dan masih panjang lagi untuk disebutkan. Melalui media komunitas akan tumbuh empati terhadap orang lain.

#### Kenapa Media Komunitas?

Media yang menjangkau banyak orang mempunyai kewajiban mulia menghantarkan berita dan wacana tentang peri kehidupan ini. Fenomena kehidupan adalah warna-warna yang sama bagi kita: sedih, susah, duka, gembira puas, kecewa, sakit, sengsara, dan masih panjang lagi untuk disebutkan. (Iswarahadi, 2010:19)

Melalui media, akan tumbuh empati terhadap penderitaan semua orang. Empati seharusnya juga kita berikan kepada mereka yang melakukan tindak kejahatan. Mereka itu mempunyai mental tidak sehat. Mental mereka sedang sakit. Mereka mencari kepuasan dengan mengorbankan insan lain atau lingkungan tempat kita hidup bersama. Masyarakat cenderung melihat perilaku kejahatan sebagai setan, musuh utama, musuh agama, dan boleh dilenyapkan. Memang benar, perbuatan jahat harus dilenyapkan, tetapi bukan pelaku kejahatan. (Iswarahadi, 2010:22)

Sikap menghargai semua orang, bahkan mencintai semua kehidupan, adalah moralitas dasar untuk menumbuhkan kasih sayang kepada semua yang menderita, baik yang menjadi korban maupun para pelaku kejahatan. Bila perilaku bajik atau beretika hanyalah karena pemenuhan norma-norma agama semata, bukan tumbuh dari sikap hakiki menghargai semua kehidupan. Mereka yang melanggar norma agama akan menjadi bagian luar komunitas, boleh dimusuhi, dan sama sekali tidak boleh dikasihi.

Amat mulia peran media memuliakan peri kehidupan ini. Mereka tidak sekedar menyiarkan norma-norma agama. Banyak memang perbedaan di antara kita, tetapi semua orang, serta tiap kehidupan tidak ingin menderita.

Semuanya ingin sejahtera serta bahagia. Kebahagiaan itu sesungguhnya harapan dan hak semua kehidupan.

Dari lembah spiritualitas yang kita namai kecintaan terhadap semua kehidupan ini akan tumbuh ketulusan penghargaan atas perbedaan, solidaritas terhadap semua yang menderita, pengendalian diri dan ketenteraman hati. Media harus mengemban kemuliaan serta memupuk lembah spiritualitas kecintaan.

Setelah dilakukannya Uji coba pemantauan berbasis komunitas, langsung terlihat bahwa komunitas memang mengetahui banyak hal tentang dirinya sendiri dan hal-hal yang ada didekatnya. Sedangkan pihak-pihak luar yang selama ini banyak berperan menentukan apa yang dibutuhkan komunitas dan program-program pembangunan apa yang perlu dilaksanakan berdasarkan kebutuhan tersebut, seringkali salah. Hal ini bertentangan dengan nilai-nilai yang selama ini diajarkan pemerintah Orde baru, bahwa “pemerintahlah yang paling mengerti”.

Keberdayaan komunitas tidak berhenti dalam hal informasi tentang dirinya dan hal-hal disekelilingnya. Komunitas juga punya kemampuan untuk melakukan verifikasi langsung terhadap masalah-masalah yang ditemuinya, bahkan dengan sedikit dukungan dari pihak luar, mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah itu sendiri. Berikut contoh-contohnya (masing-masing terkait dengan hasil pemantauan yang dijelaskan diatas):

- 1) Di Lombok Barat, forum warga menandatangani Dolog dan mengumpulkan informasi dari Komunitas, dan akhirnya mengetahui bahwa banyak keluarga yang tidak miskin yang ikut menerima bebas OPK akan diulangi untuk mengeluarkan keluarga tidak miskin dari daftar penerima manfaat.
- 2) Dalam hal beasiswa yang dipotong, forum warga menghubungi penerima beasiswa, orangtua mereka dan kepala sekolah. Ternyata kepala sekolah mengurangi jumlah beasiswa supaya siswa miskin lain yang tidak terdaftar sebagai penerima beasiswa bisa ikut menerima bantuan. Sebagian dana lain digunakan untuk perbaikan bangunan sekolah.



Akhirnya diperoleh kesepakatan bahwa kepala sekolah harus terlebih dahulu memperoleh persetujuan dari Komite Sekolah sebelum melakukan perubahan yang menyalahi peraturan (Combine Resource Institution, 2008:23-24).

## **B. Rumusan Masalah**

Kebanyakan orang belum memahami betul tentang tato, maka wajar jika orang yang ingin bertato begitu saja datang ke studio untuk membuat tato. Sangatlah penting memilih studio tato yang tepat, mengingat seni tato tidak jauh dari seni lukis yang masing-masing seniman (*artist*) nya mempunyai karakter, spesialisasi, atau aliran mereka masing-masing. Sangatlah penting mengetahui spesialisasi masing-masing tato artist untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Bagi tato artist sendiri, mengerjakan tato yang masih di dalam spesialisasinya merupakan kepuasan tersendiri juga, dan pastinya hasil yang didapatkan akan lebih maksimal ketimbang gambar yang bukan spesialisasinya. Dari permasalahan di atas, dapat dirumuskan :

- 1). Bagaimana membuat konsep perancangan yang komunikatif dan efektif dalam rangka menginformasikan studio tato di Jogjakarta dengan wadah komunitas bernama “Gento”, sehingga dapat dikenal di masyarakat menurut spesialisasi dan *style* karakter gambar masing-masing seniman tato. Masyarakat awam konsumtif terhadap tato bisa memilih studio dan tato artist yang tepat untuk hasil yang maksimal, ditengah banyaknya studio tato di Yogyakarta.

## **C. Batasan Masalah**

- 1). Perancangan dibatasi pada pembuatan Media Komunitas “Gento” dengan menyertakan karya, prestasi, dan profil masing-masing studio beserta tato artist nya.
- 2). Jangkauan wilayah kegiatan komunikasi yang akan dilaksanakan adalah seluruh Indonesia, namun lebih spesifik di kawasan Jawa dan Bali.

- 3). Khalayak sasaran adalah seluruh masyarakat Indonesia khususnya generasi muda, masyarakat awam dan turis yang ingin bertato.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Memperoleh konsep perancangan yang tepat dan berstruktur secara jelas sehingga nantinya diharapkan dapat:

- 1). Menanamkan *image* pada masyarakat bahwa karya tato bukanlah karya yang sembarangan dan asal dibuatehin sehingga pengerjaan tato di studio-studio jogja mengedepankan profesionalitas dan karya yang matang, dengan desain original sesuai karakteristik atau spesialisasi sang seniman itu masing-masing. Seperti memberikan konsultasi pada konsumen tentang sebuah desain yang akan dibuat, lalu memberikan referensi-referensi yang tepat, dan dilanjutkan dengan membuat desain yang original sesuai dengan spesialisasi dan selera konsumen.
- 2). Membangkitkan kesadaran akan pentingnya memilih studio tato dan artisnya dengan tepat untuk memperoleh hasil yang sesuai dan maksimal.
- 3). Memperoleh konsep yang tepat dalam mendekatkan tema promosi melalui *keyword* maupun *visual concept* yang tepat, dengan menyertakan karya masing-masing artist tato yang bisa didapatkan di Komunitas “Gento”.

#### **E. Manfaat Perancangan**

- 1). Bagi studio-studio tato terkait akan mendapat hasil positif yang berupa konsumen-konsumen yang tepat untuk tato artisnya, yang dapat meningkatkan kualitas masing-masing tato artist beserta studionya. Hal tersebut dikarenakan konsumen yang datang tidak lain adalah konsumen yang sudah paham dengan karakter gambar tato artist yang dipilihnya. Sebelum itu konsumen sudah akan memutuskan kemana mereka harus datang untuk membuat sebuah tato dengan desain keinginan mereka untuk bisa dikerjakan oleh seorang tato artist secara maksimal.

- 2). Bagi konsumen, mereka tidak akan bingung kemana harus datang, dan tidak takut untuk datang ke studio tato pilihan mereka, karena konsumen sudah paham dengan spesialisasi studio dan tato artist yang mereka datangi. Lain dari pada itu itu konsumen akan mendapat pelayanan dan hasil gambar yang maksimal, karena poin terpenting disini adalah sebuah kepuasan konsumen.
- 3). Bagi lembaga pendidikan, dalam hal ini Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terutama pada program studi Desain Komunikasi Visual, mendapatkan Metode Perancangan, sistematika, penulisan, konsep perancangan yang bermanfaat bagi pengembangan studi dan memperbanyak wawasan mahasiswa terhadap perkembangan seni tato di Indonesia, khususnya Yogyakarta, terutama media komunitas.
- 4). Bagi masyarakat luas tidak lagi ada kekhawatiran tentang jasa tato, dan seni tato itu sendiri. Karena seni tato bukanlah hal yang dikerjakan secara asal asalan, memerlukan tenaga ahlinya, profesionalitas dan ketelitian tinggi.

#### **F. Metode Perancangan**

Dalam metode perancangan ini secara garis besar akan dipaparkan tentang bagaimana cara mengelola permasalahan desain berdasarkan perancangan yang sistematis.

Metode Perancangan dalam Proyek Tugas Akhir ini secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1). Metode Pengumpulan Data
  - a). Observasi
  - b). Wawancara
  - c). Kepustakaan
  - d). Dokumentasi

Untuk lokasi pengumpulan data terkait dengan produk dan perusahaan di wilayah Yogyakarta.

- 2). Metode Analisis Data

Metode Analisis Data dilakukan dengan melakukan tinjauan terhadap masalah yang menjadi fokus perancangan seperti halnya keberadaan Komunitas GENTO (Gerombolan Tukang Tato) dengan Metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Treath*) segmentasi konsumen serta *insight* konsumen terhadap produk dan jasa.

### 3). Metode Konsep Perancangan

Metode Konsep Perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan konsep, meliputi :

- a). Perencanaan Media : Adalah proses penentuan serangkaian keputusan yang dibuat dalam penyampaian pesan kepada khalayak sasaran (pembeli atau pengguna produk atau *brand* jasa).
- b). Perencanaan Kreatif : Adalah proses penentuan serangkaian langkah kreatif yang dibuat menarik untuk menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran (pembeli atau pengguna produk atau *brand* jasa).
- c). Metode Visualisasi Desain : adalah proses perancangan suatu bentuk pengungkapan, gagasan melalui bentuk gambar (desain).

## G. Sistematika Perancangan

Metode perancangan dilakukan agar perancangan nantinya tetap searah dengan sistematis dan mengacu pada rumusan masalah. Metode perancangan secara garis besar sebagai berikut :

- 1). Bagian pertama berupa pendahuluan yang terdiri dari judul perancangan , latar belakang yang mendorong dilakukannya perancangan Media Komunitas “Gento”
- 2). Bagian kedua mengidentifikasi permasalahan dengan sub bagian yang terdiri dari inventarisasi data komunitas, data pemasaran, serta situasi pasar saat ini.
- 3). Bagian ketiga berupa konsep perancangan yang merupakan dasar pemikiran dan perancangan desain komunikasi visual berupa perencanaan media dan perencanaan kreatif.
- 4). Bagian terakhir yaitu visualisasi desain yang terdiri dari visual desain, strategi visual desain, dan program visual desain yang meliputi *rough layout*, *comperehensif layout*, sampai desain jadi (final desain)

